



幕末浪漫第二幕
月華の剣士™
Final edition

げっかのけんし　ファイナルエディション

PLAYMORE





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

日本国特許：第2697603号、第2587010号、第2820536号、第2870538号。中華民国発明：第147563号、第110511号。Hong Kong Patent No. 88-4302、Singapore Patent No. 88-155。

このたびは、ドリームキャスト専用ソフト「SNK BEST BUY 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ファイナルエディション」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

※本書に掲載されている情報および画面写真などは、全て開発中のものです。これらは、諸般の事情によりお手元の製品と一部異なる場合があります。ご容赦ください。



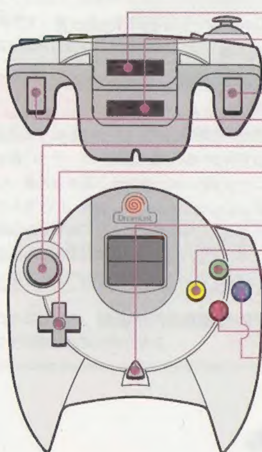
ドリームキャスト・コントローラの使い方

Operating the Dreamcast Controller

ここでは、対戦中および各種セレクト画面での基本的なコントローラの操作について紹介します。また、このゲームは別売のドリームキャスト用アーケードスティックを使うと、アーケード版と同じ感覚でプレイすることが可能です。

※本ソフトは1～2人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください(ポートAとポートBのみを使用します)。また、ゲーム中にA+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、ソフトリセットされ、タイトル画面に戻ります。
※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

コントローラ

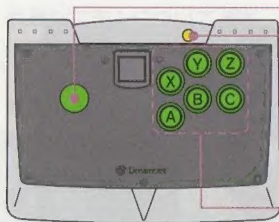


- 拡張ソケット1
- 拡張ソケット2

Lトリガー	挑発
Rトリガー	超奥義／潜在奥義（剣質：力・極時）
アナログ方向キー	使用しません
方向ボタン	メニューなどの選択／キャラクターの移動・ガード（対戦時）
スタートボタン	メニューなどの決定／ゲームスタート／ゲーム中のポーズ
Xボタン	蹴り
Yボタン	弾き
Aボタン	メニューなどの決定／弱斬り
Bボタン	メニューなどのキャンセル／強斬り

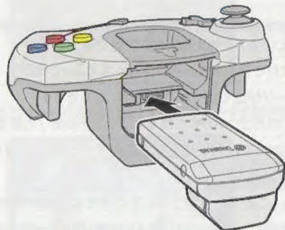
※2人以上で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求めください。
※操作方法は初期設定のものです。パッドコンフィグレーション（→P15）で変更できます。
※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL／Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

アーケードスティック



スタートボタン	メニューなどの決定／ゲームスタート／ゲーム中のポーズ
ジョイスティック	メニューなどの選択／キャラクターの移動・ガード(対戦時)
Xボタン	蹴り
Yボタン	弾き
Zボタン	挑発
Aボタン	メニューなどの決定／弱斬り
Bボタン	メニューなどのキャンセル／強斬り
Cボタン	超奥義／潜在奥義(剣質:力・極時)

ぷるぷるぱっく



コントローラに「ぷるぷるぱっく(別売)」をセットして、ゲームをプレイするときは、「ぷるぷるぱっく」を必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。拡張ソケット1に「ぷるぷるぱっく」を接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中に外れたり、誤動作の原因になります。

※「ぷるぷるぱっく」の取扱説明書も併せてご覧ください。

対戦画面説明

ゲームの画面表示について説明します。



キャラクター名	現在使用している（対戦している）キャラクターの名前です。
体力ゲージ	対戦中のキャラクターの体力です。体力が残り少なくなると、このゲージが赤く点滅し始めます（ゲージが全て無くなると負けになります）。
タイムカウント	ラウンドの制限時間です。このカウントが0になるとラウンドが終了します。（ラウンド終了まで勝負がついていない場合は、体力ゲージの多い方が勝ちとなります。）
剣質ゲージ	相手に攻撃をヒットさせると、このゲージが上昇していきます（攻撃が相手にガードされてもかまいません）。ゲージが MAX状態になると超奥義（→P08）などが使えるようになります。
剣質	対戦中のキャラクターの剣質（→P09）を表示します。

ゲームシステム解説

ゲームのシステムについて説明します。

共通システムについて

ここからは、各キャラクターに共通する操作などについて解説します（矢印の向きは方向ボタンを押す方向／矢印はキャラクターが右向きの場合／ボタンは全てコントローラが初期設定状態の場合です）。

特殊操作

ダッシュ※	→→
ダッシュジャンプ	ダッシュ中に↗
ダッシュ小ジャンプ	ダッシュ中に短く↗
バックステップ	←←
小ジャンプ	短く↖／↑／↗

リーチの短い弱斬り	←+Aボタン
リーチの長い強斬り	→+Bボタン
相手を転ばせる蹴り	↘+Xボタン
相手を吹き飛ばす蹴り	→+Xボタン

※キャラクターによってはフロントステップになります。

弾き



攻撃がヒットする寸前にYボタン

「弾き」には、立ち、しゃがみ、空中の3種類があります。立ち弾きはジャンプ攻撃や中段攻撃を、しゃがみ弾きは下段攻撃を弾き返すことができます。これらの弾きに成功すると、相手は一瞬硬直して隙ができます（相手の技によっては弾きができないものもあります）。

ガード不能斬り・打ち上げ斬り



B・Xボタン同時

B・Xボタンを同時に押して攻撃すると、剣質「力」を選択している場合はガード不能斬りが、また、剣質「技」「極」を選択している場合は打ち上げ斬り（中段）が発動します。

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にA（またはB）ボタン：上段攻撃
ダッシュ中に方向ボタン↘+A（またはB）ボタン：下段攻撃

ダッシュ中にA（またはB）ボタンで上段、また、ダッシュ中に方向ボタン↘+A（またはB）ボタンで下段攻撃が可能になります。このダッシュ攻撃は、ダッシュし始めてすぐには発動しないので、相手と少し距離を取っておく必要があります。

超奥義



体力ゲージが全体の1／4以下、または剣質ゲージがMAX状態で、
各キャラクター固有のコマンドを入力すると「超奥義」が発動します。

通常の奥義より攻撃力が高いので一発逆転が可能です。各キャラクター固有のコマンドについては「キャラクター&奥義コマンド紹介」（→P17）を参照してください。

空中受け身・ダウン回避



吹っ飛び中にYボタン

相手の攻撃がヒットして吹き飛ばされている時にYボタンを押すと空中受け身が、また、地面にたたきつけられる瞬間にYボタンを押すとダウン回避が可能になります。ただし、どちらの場合も動作後に隙があるので注意しましょう。

剣質解説

キャラクターの性能を左右する3つの剣質について説明します。

剣質［力］について

パワフルな剣質、それが「力」です。この剣質を選択した場合、必殺技はもちろん、通常技にもケズリ能力が加わり、たとえ相手がガードしていても、わずかながらダメージを与えることができます。また、これ以外にも次のような特徴を持っています。

昇華

奥義を「超奥義」でキャンセルする、これが「昇華」です（「昇華」できる必殺技は、各キャラクター毎に決まっています）。「昇華」は、攻撃ヒット時の連続技に組み込むだけでなく、場合によっては相手がガードした時にも有効に使うことができます。

潜在奥義

体力ゲージが全体の1／4以下で、しかも剣質ゲージがMAX状態になると、各キャラクター固有のコマンドの入力で「超奥義」よりも破壊力のある「潜在奥義」を発動することができます。

剣質［技］について

スピーディーでテクニカルな剣質、それが「技」です。この剣質を選択した場合、通常技で通常技をキャンセルする「連殺斬」が可能になります（技の順番には、特定のルートがありますので、自分で探してみてください）。また、これ以外にも次のような特徴を持っています。

乱舞奥義

体力ゲージには関係なく、剣質ゲージがMAX状態の時に ↓↓ ＋A（または B）ボタンで発動するのが「乱舞奥義」です。この「乱舞奥義」は、キャラクターのタイプ毎にコマンドが決まっています。※

※くわしくは（→P10）を参照してください。

剣質［極］について

「力」と「技」、2つの剣質の特徴を併せ持っているのが「極」です。これらの特徴を列記すると次のようになります。

1）通常技にケズリ能力がある
2）「連殺斬」、「昇華」が使える
3）剣質ゲージMAX状態で「乱舞奥義」が使える
4）体力ゲージが全体の1／4以下、または剣質ゲージがMAX状態で「超奥義」が使える
5）体力ゲージが全体の1／4以下で、しかも剣質ゲージがMAX状態で「潜在奥義」が使える

★ただし、この「極」を選択すると防御力が低くなり気絶しやすくなったり、剣質ゲージがたまりにくくなる等の欠点を持つことにもなりますので、上級者向きの剣質と言えるでしょう。

乱舞奥義のタイプ別コマンド

「乱舞奥義」発動後に次のコマンドを入力することによって、連続して攻撃をくり出すことができます。

タイプ壱（楓・雪・あかり等）の場合

発動後	2段目	3段目
A・B・X	A・B・X	A・B・↓↘→+X
		X・B・↓↘→+A
	↓+X・A	↓+X・→+（B・X同時）
		（B・X同時）・A・↓↘→+B

タイプ弐（十三・骸・示源等）の場合

発動後	2段目	3段目
A・B・X	A・B・X	A・B・↓↘→+X
		X・↓↘→+B
	↓+X	↓+X・→+（B・X同時）
		（B・X同時）・↓↘→+B

タイプ参（守矢・李・斬鉄等）の場合

発動後	2段目	3段目
A・B・X	A・B・X	A・B・↓↘→+X
		X・B・A・↓↘→+X
	↓+X・A	↓+X・→+（B・X同時）
		→+（B・X同時）・A・B・↓↘→+B

ゲームモードの紹介

ゲームのモードについて説明します。

メインメニュー



タイトルが表示されている時にスタートボタンを押してください。メインメニューが表示されます。(オープニングデモ中の場合、スタートボタンを押すとタイトル画面にもどります。その後に再度スタートボタンを押してメインメニューを表示させてください。)

STORY	コンピュータと対戦するモードです。
VS※	1Pと2Pで対戦する、2人対戦専用モードです。
TIME ATTACK	制限時間内に何人倒せるかをカウントするコンピュータ対戦です。
TRAINING	操作の練習ができるモードです。
ART GALLERY	「月華の剣士」に関する様々なグラフィックを鑑賞できます。
DEMO SCREEN	月華シリーズの様々なデモ画面を見ることができます。
OPTION	ゲームの各種設定を変更できます。
HANAFUDA※※	オリジナル花札を使って、コイコイを遊ぶことができます。

※「VS」を終了する場合は、ソフトリセット(→P4)を行ってください。タイトル画面に戻ることができます。
※※「STORY」を一度クリアすると選択できるようになります。



TIME ATTACK～タイムアタックモードについて～

制限時間(90カウント)内にどれだけの数の敵を倒せるか、をカウントするモードです。このモードの特徴は次の3つです。



◆プレイヤーが操作するキャラクターの体力は、相手の攻撃がヒットしても減りません。

◆敵を素早く倒すほど、次に登場する敵の体力が少なくなります。

◆残り時間が30カウント以下になるとプレイヤーが操作するキャラクターの体力が減り、超奥義が使い放題になります。

TRAINING～トレーニングモードについて～

メインメニュー画面で「TRAINING」を選ぶと、キャラクターセレクト画面に切り替わります。自分がプレイするキャラクター(1P側)、トレーニング相手となるキャラクター(2P側)を選べば、トレーニングが始まります。トレーニングメニューを表示して詳細を設定することができます。





トレーニングメニューについて

トレーニングが始まってからスタートボタンを押すと、トレーニングメニューが表示され、
次の項目が設定できるようになります。

COM ACTION 1	**コンピュータキャラクターの基本アクションを設定できます。**
[illegible]	コンピュータキャラクターが、その場でフットワークします。
[illegible]	コンピュータキャラクターが、その場でしゃがみます。
[illegible]	コンピュータキャラクターが、その場で垂直ジャンプします。
COM ACTION 2	**コンピュータキャラクターのアクションを設定できます。**
NO ACT[illegible]	コンピュータキャラクターは、何もしません。
[illegible]	コンピュータキャラクターが、一定のタイミングで強斬り攻撃をします。
[illegible]	コンピュータキャラクターが、プレイヤーの攻撃に対してガードをします。
[illegible]	コンピュータキャラクターは、プレイヤーの攻撃を受けます。しかし、連続技が途切れた時点でガードをします。
[illegible]	コンピュータキャラクターは、「COM ACTION 1」で選んだ基本アクションの状態で、ガードの姿勢をとります。
SWORD GAUGE	**プレイヤーキャラクターの剣質ゲージの量を設定できます。**
NORMAL	「STORY」モードなどと同様に、相手に攻撃をヒットさせるたびに増加します。
[illegible]	常に剣質ゲージがMAXの状態です（剣質ゲージを消費しても、すぐにMAX状態まで回復します）。
CENTER	トレーニング中に、コンピュータキャラクターが画面の端まで移動してしまった場合にこの項目を選ぶと、コンピュータキャラクターとプレイヤーキャラクターを画面中央（スタート時の位置）に戻します。
CHARACTER CHANGE	プレイヤーキャラクターを変更することができます（キャラクターセレクト画面に戻ります）。
EXIT	トレーニングを終了します。

ART GALLERY～アートギャラリーモードについて～

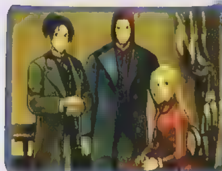
「月華の剣士」シリーズに関係する各種イラストを閲覧できるモードです。操作については次の通りです。

全体表示画面



方向ボタン	見たいイラストを選ぶ際に使用します（カーソルの移動）。
Aボタン	方向ボタンで選んだイラストを拡大表示します。
Bボタン	タイトル画面に戻ります。

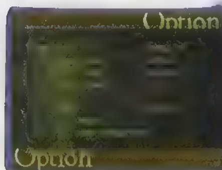
拡大表示画面



方向ボタン	画面をスクロールさせることができます。
Aボタン	指定されたイラストの制作日、用途などを表示します。 もう一度押すと表示を消すことができます。
Bボタン	全体表示画面に戻ります。
Xボタン	指定されたイラストを縮小表示します。
Yボタン	指定されたイラストを、さらに拡大表示します。
Lトリガー	一つ前のイラストを表示します。
Rトリガー	次のイラストを表示します。

OPTION～オプションについて～

このモードでは、ゲームの各種設定の変更ができます。オプションメニュー画面から変更したい項目を方向ボタンで選んでAボタンで決定してください。各種設定画面に移行し、設定変更できます。



LEVEL	ゲームの難易度を変更できます。
[illegible]	1ラウンドの時間の進む早さを変更できます。
[illegible]	1試合中のラウンド数を設定できます。
[illegible]	「ぶるぶるぱっく」による振動機能の有無を設定できます。
[illegible]	画面のフラッシュの有無を選べます。
[illegible]	音声出力をモノラル／ステレオのどちらかに設定できます。
[illegible]	マスクモードのメニュー画面に移行します。
[illegible]	コントローラの各ボタンの操作設定を変更できます。
EXIT	メインメニュー画面に戻ります。

MASK～マスクについて～

通常、画面中に表示されている体力ゲージやタイムカウントなどを隠してしまうモードです。メニュー画面で、隠したい項目を選んでください。このマスクモードは、対戦にさらなる緊迫感を求めるプレイヤーの方におすすめします。

HANAFUDA～花札モードについて～

通常の「STORY」を一度クリアすると、花札が遊べるようになります。



通常の「STORY」と同様に、プレイヤーが操作するキャラクターを選びますが、剣ではなく、花札で対戦することになります。

※ゲーム中に以下の操作で説明を見ることができます。

Yボタン	花札の操作説明を見ることができます。
Xボタン	役の説明を見ることができます。

メモリーカードについて

このゲームでは、メモリーカード（ビジュアルメモリ［別売］）を使って、進行データのセーブとロードを行うことができます。

※メモリーカード4X（別売）は使用できません。

**メモリーカードは必ずポートA側のコントローラの拡張ソケット1にセットしてください。
ポートB側のコントローラや他の箇所にセットしても正しく動作しません。**



セーブ&ロード

メモリーカードが正しくセットされていれば、ゲームオーバー後に「セーブ選択画面」が表示されます。方向ボタンで「YES」を選んでAボタンを押せば、それまでの進行データをセーブすることができます（メモリーカードの空き容量が3ブロック必要です）。一度ゲームデータをセーブすると、次回からゲームスタート前に「ロード選択画面」が表示されます。方向ボタンで「YES」を選んでAボタンを押せば、前回セーブした続きから遊ぶことができます。

※セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

乱入対戦について

「STORY」モード中に、使っていない側のコントローラ（ポートAまたはポートB）のスタートボタンを押すと、乱入対戦できます。

コンティニュー&ゲームオーバーについて

「STORY」モードをプレイ中にコンピュータに敗れると、コンティニューカウントが表示されます。このカウントが0になると、ゲームオーバーとなります。カウントが0になる前にスタートボタンを押せば、継続してプレイを再開することができます。その場合、コンティニューサービスの有無を選ぶことができます。「YES」を選ぶと、対戦相手の体力ゲージが少ない状態でゲームが再開されます。

キャラクター&奥義コマンド紹介

登場キャラクターと奥義のコマンドを紹介します。

キャラクター名

【楓】（かえで）

奥義名	コマンド
晨明・疾風	↓↘→＋A(または B)
晨明・空牙	→↓↘＋A(または B)
晨明・連刃斬	↓↙←＋A(または B)
晨明・追風	空中で↓↘→＋A(または B)
括心・醒龍	↓↘→↓↘→＋(A・B同時)
括心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B

※コマンドはキャラクターが右向きの場合です。

超奥義
剣質ゲージMAX状態、または、体力ゲージ点滅時に使用が可能になります。

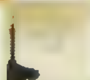
潜在奥義
力剣質ゲージMAX状態、さらに、体力ゲージ点滅時に使用が可能になります。

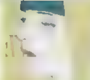
コマンド記号
「A·B·X·Y」はボタンを表します。
「→」は方向ボタンを押す方向を表します。

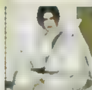
追加使用キャラクター
キャラクター選択時に各コマンドを4秒以内に入力してください。

- 楓（覚醒前）→カーソルを（楓）に合わせてから、X:9回、B:1回、X:4回
- 虎徹→カーソルを（示源）に合わせてから、X:5回、B:10回、X:2回
- 黄龍→カーソルを（楓）に合わせてから、X:10回、B:5回、X:4回
- はぐれ人形→カーソルを（あかり）に合わせてから、X:8回、B:9回、1秒待ってX:1回










【楓】(かえで)

晨明・疾風	↓↘→＋A(または B)
晨明・空牙	→↓↘＋A(または B)
晨明・連刃斬	↓↙←＋A(または B)
晨明・追風	空中で↓↘→＋A(または B)
括心・醒龍	↓↘→↓↘→＋(A・B同時)
括心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B



【楓】(かえで)(覚醒前)

一刀・疾風	↓↘→＋A(または B)
一刀・空牙	→↓↘＋A(または B)
一刀・連刃斬	↓↙←＋A(または B)
一刀・東風	↓↙←＋X
括心・醒龍	↓↘→↓↘→＋(A・B同時)
括心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B

――【遭遇】―守矢



【御名方(みなかた)守矢(もりや)】

逸刀・朧	↓↙←＋A（またはBかX）
逸刀・新月	→↓↘＋A
逸刀・月影	(↓↘→＋A)×3
蒂刀・歩月	←↙↓＋A（またはBかX）
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→ ＋(A・B同時)
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→ ＋B



【雪】

氷刃	↓↘→＋A（または B）
霜車	→↓↘＋A（または B）
瞬雪斬	↓↙←＋A（または B）
氷鏡	←↙↓↘→＋X
樹氷	↓↘→↓↘→＋（A・B同時）
真・雪風巻	↓↙←↙↓↘→＋B

【刹那】

無銘（壱）	↓↘→＋A（またはB）
無銘（弐）	→↓↘＋A（またはB）
無銘（参）	↓↙←＋B
無銘（伍）	→↘↓↙←＋X
無銘（絶）	↓↘→↓↘→＋（A・B同時）
無銘（極）	（→↘↓↙←）×2＋B



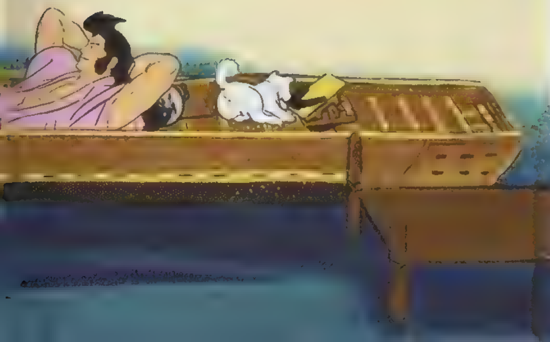


【高嶺響(たかね ひびき)】

遠間にて斬る也	↓↘→＋A(またはB)
近寄りて斬る也	→↓↘＋B
水月を突く也	→↓↘＋X
居を合わす也	←↙↓↘→＋X
発勝する神気也	↓↙←↙↓↘→＋(A・B同時)
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→＋B

【天野漂(あまの ひょう)】

雀刺し	→↙→＋A(またはB)
居飛車穴熊(九手詰め)	A連打
必至	→↘↓↙←＋B
将棋倒し	接近して↘↘＋X
盤上此の一手！「と金」	(→↘↓↙←)×2＋(A・B同時)
盤上此の一手！「飛車」	(→↘↓↙←)×2＋B



――［大川にて］～高嶺響＆天野漂



【斬鉄(ざんてつ)】

流影刃	↓↘→＋A
気孔砲	↓↙←＋B
影法師	→←→＋X
天魔落とし	→↘↓↙←＋X
断鋼刃	→←↙↓↘→＋(A・B同時)
闇狩り	(→↘↓↙←)×2＋B

【李烈火(りれっか)】

炎驫翔	↓タメ↑＋B
龍捲旋	(↓↙←＋X)×3
無影脚	空中で↓↘→＋X
霞	A・B同時
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙↓↘→＋(A・B同時)
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙↓↘→＋B



【玄武の翁】

亀笠	↓↘→＋A（またはBかX）
亀舞・地	→↘↓↙← ＋A（またはB）
釣果大良	→↓↘＋A（またはBかX）
無功用・天	←↓↙＋X
玄武の咆吼	→←↙↓↘→＋（A・B同時）
玄武の怒り	→←↙↓↘→＋B

【直衛示源】

白虎爪	↓↙←＋A（またはB）
白虎襲	↓↙←＋X
翡翠砕	←↙↓↘→＋A（またはBかX）
金剛砕	→↘↓↙←→＋X
暴虎馮河	↓↘→↓↘→＋（A・B同時）
不倶戴天	（→↘↓↙←）×2＋B





【一条あかり】	式神・天空	↓↘→＋A（またはB）
	光明五十五量行・右往左往	←↓↙＋A（剣質ゲージ消費）
	天文・星の巡り	↓↑＋X
	代わり人形	→↘↓↙←＋B（剣質ゲージ消費）
	式神・六合	↓↙←↙↓↘→＋（A・B同時）
	劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→＋B

【神崎十三】	ハンパ	↓↘→＋A（またはB）
	岩クダキ	→タメ←＋X
	たたきツケ	→↘↓↙←＋A
	ぶんナゲ	→↘↓↙←＋B
	大胆不敵（略，驚愕火山弾	↓↘→↓↘→＋（A・B同時）
	超直烈呆然（略）仰天大噴火	↓↘→↓↘→＋B



【真田小次郎】

翔尾閃	↓↙←＋A
無明剣	↓↙←＋B
虚空殺	→↓↘＋A（またはB）
疾空殺	↓↘→＋A（またはB）
無明剣・誓	↓↙←↙↓↘→＋（A・B同時）
狼牙・零	↓↙←↙↓↘→＋B

【鷲塚慶一郎】

疾空殺	←タメ→＋A（またはB）
虚空殺	↓タメ↑＋A（またはB）
狼牙	←タメ→＋X
俊殺	↓↙←＋A（またはB）
真・狼牙	↓↙←↙↓↘→＋（A・B同時）
最終・狼牙	↓↙←↙↓↘→＋B

〔慶応三年某日〕～小次郎＆鷲塚——



〔妄執〕～骸——

【骸】(むくろ)

禿鷲	↓↙←＋A（またはB）
廻転肝えぐり	→↓↘＋A（またはB）
地舐め滑り	→←→＋X
斬肉大鋏	空中で↓↙←＋A（またはB）
迷児死衰・凶器	↓↘→↓↘→＋（A・B同時）
迷児死衰・凶飢	↓↘→↓↘→＋B



〔ほときらひい〕〜嘉神

【嘉神(かがみ)慎之介(しんのすけ)】

飛燕翼	↓↘→＋A
劫炎爪	↓↘→＋B
焦咆吼	→↓↘＋A(またはB)
焔咆吼	→↘↓↙←＋A(またはB)
紅蓮朱雀	空中で←↙↓↘→＋(A・B同時)
鳳凰天昇	空中で←↙↓↘→＋B



■本製品に関するお問い合わせは下記まで。
※ゲームの攻略等はお答えできません。あしからずご了承ください。

PLAYMORE™ サービスセンター

TEL.06-6339-6402

【受付時間】10:00～12:00／13:00～17:00（土・日・祝を除く）

株式会社プレイモア 大阪府吹田市豊津町15番11号


玄武
白虎
青龍
朱雀